

Teoría PSP

Índice

Índice.....	1
BCP Linux y Comandos Linux.....	2
PS.....	2
PS -F.....	2
PS -AF.....	2
Windows TaskList*.....	2
Estados de Procesos.....	3
Creación Procesos*.....	4
Ejemplo 1 : Ejecutar Notepad por Java.....	5
Ejemplo 2 : Leer la Consola desde Eclipse.....	5
Ejemplo 3 : Leer Errores de la Consola.....	5
Programación recurrente.....	6
Programas Concurrentes*.....	6
Condiciones de Bernstein.....	7
Diferencia Multiprogramación - Multiproceso*.....	8
Diferencia Hilo - Proceso.....	8
Ejemplo.....	9

Todo lo que tenga asterisco (*) es temario extra, en principio no entra pero viene bien saberlo.

BCP Linux y Comandos Linux.

El **BCP** es una estructura de datos llamada **Bloque de Control de Procesos** y almacena información acerca del proceso.

PS

Mediante el comando ps en Linux podemos ver parte de la información asociada a cada proceso.

- **PID:** Identificador del proceso.
- **TTY:** Terminal de ejecución asociado.
- **TIME:** Tiempo de ejecución asociado. (El tiempo total).
- **CMD:** Nombre del proceso.

PS -F

La orden ps -f muestra más información:

- **UID:** Nombre de usuario
- **PPID:** PID del padre de cada proceso.
- **C:** Porcentaje de recursos de CPU utilizado por el proceso.
- **STIME:** Hora de inicio del proceso.

PS -AF

Con la orden ps -AF podemos ver información más detallada:

- **SZ:** tamaño virtual de la imagen del proceso.
- **PSR:** Procesador que el proceso tiene asignado actualmente.

Windows TaskList*

Para ver los procesos de Windows utilizamos la orden tasklist.

Aunque lo más típico es utilizar las teclas [CTRL + ALT + SUPR].

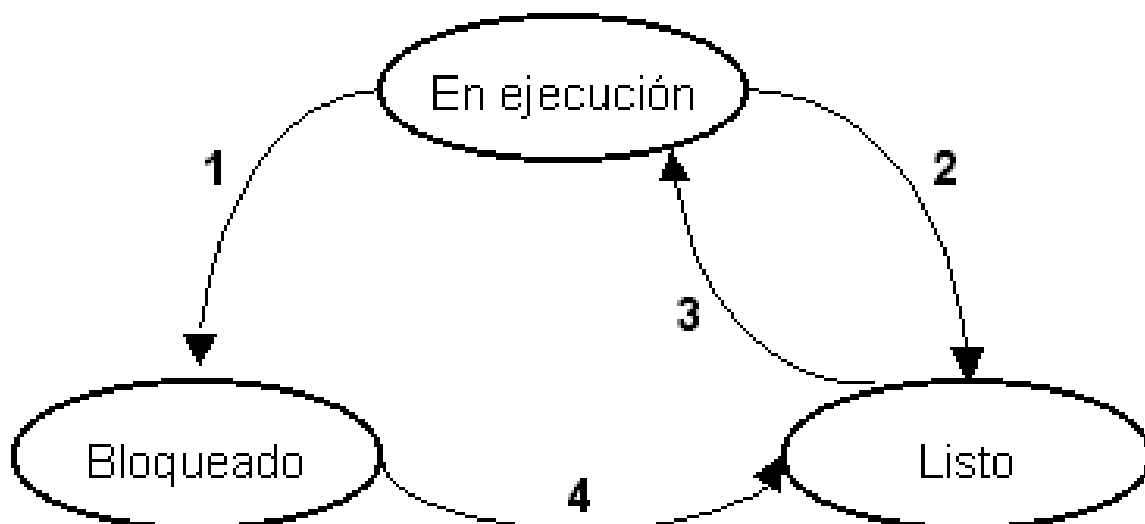
Estados de Procesos

Aunque los procesos son entidades independientes, a veces su salida genera la entrada para otro proceso.

Un proceso también puede parar porque el S.O decida asignar el procesador a otro proceso.

Los procesos se pueden encontrar en tres estados:

- **En ejecución:** Si se está ejecutando, es decir, usando el procesador.
- **Bloqueado:** No puede hacer nada hasta que otro proceso le dé la entrada.
- **Listo:** El proceso está esperando su turno en el procesador para ejecutarse.



Las transacciones entre los estados son las siguientes:

De Ejecución a Bloqueado: El proceso espera que ocurra un evento.

De Bloqueado a Listo: Ocurre el evento que el proceso esperaba.

De Listo a Ejecución: El S.O le otorga tiempo de CPU.

De Ejecución a Listo: Se le ha acabado el tiempo asignado por el S.O.

Creación Procesos*

JAVA dispone en el paquete `java.lang` varias clases para la gestión de procesos. Una de ellas es la clase **ProcessBuilder**.

Cada instancia `ProcessBuilder` gestiona una colección de atributos del proceso. El método `.start()` crea una instancia de **Process** con esos atributos.

La clase `Process` proporciona métodos para realizar la entrada desde el proceso, obtener la salida del proceso, esperar a que el proceso se complete y destruir el proceso.

Process	
Métodos	Misión
InputStream getInputStream()	Nos permite leer lo que el comando que ejecutamos escribió en la consola.
Int waitFor()	Provoca que el proceso actual espere hasta que el subprocesso representado por el objeto <code>Process</code> finalice. Devuelve 0 si finaliza correctamente.
InputStream getErrorStream()	Nos permite leer los errores que se produzcan al lanzar el proceso.
OutputStream getOutputStream()	Nos permite escribir en la consola.
Void destroy ()	Elimina el subprocesso.
Int exitValue()	Devuelve el valor de salida del subprocesso.
Boolean isAlive()	Comprueba si el subprocesso representado por <code>Process</code> está vivo.
Process Builder	
Métodos	Misión
ProcessBuilder command ("CMD", "/C", "DIR")	Define el programa que se quiere ejecutar indicando sus argumentos como una lista de cadenas separadas por comas.
Process start()	Inicia un nuevo proceso.
File directory()	Devuelve el directorio de trabajo del objeto <code>ProcessBuilder</code> .
ProcessBuilder redirectOutput (File file)	Almacena la información de salida en un fichero.
ProcessBuilder redirectError (File file)	Almacena la información de un error en un fichero.

Ejemplo 1 : Ejecutar Notepad por Java

```
public static void main(String[] args) throws IOException{

    ProcessBuilder pb=new ProcessBuilder ("Notepad");
    Process p=pb.start();

}
}
```

Ejemplo 2 : Leer la Consola desde Eclipse

```
public static void main(String[] args) throws IOException {

    ProcessBuilder pb=new ProcessBuilder ("CMD", "/C", "ipconfig");
    Process p=pb.start();
    InputStream is=p.getInputStream();
    int c;
    while ((c=is.read()) != -1) {
        System.out.print((char) c);
    }
    is.close();
    System.exit(0);
}
}
```

Ejemplo 3 : Leer Errores de la Consola

```
public static void main(String[] args) throws Exception {

    ProcessBuilder pb=new ProcessBuilder ("CMD","/C", "IPCONFIGURAR");
    Process p=pb.start();
    InputStream is=p.getInputStream();
    int c;
    while ((c=is.read()) !=-1) {
        System.out.print((char) c);
    }

    is.close();
    //Lo mismo que el InputStream pero getErrorStream
    InputStream isError =p.getErrorStream();
    int cError;
    while ((cError=isError.read()) != -1) {
        System.out.print((char) cError);
    }
    isError.close();
}
}
```

Por favor, no hacer un “throws Exception” en el Main, que eso no se hace.
También hará falta importar “**java.io.***”

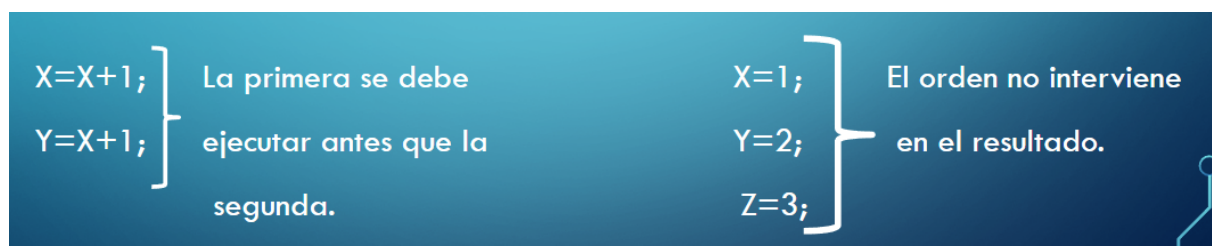
Programación recurrente

Consiste en la existencia simultánea de varios procesos en ejecución.
Puedo escuchar un video de Youtube mientras programo con Eclipse.

Programas Concurrentes*

Un programa concurrente define un conjunto de acciones que pueden ser ejecutadas simultáneamente.

Supongamos que tenemos estos dos conjuntos de instrucciones.



Condiciones de Bernstein

- Necesitaremos dos instrucciones (mínimo).
- **Conjunto de lectura:** Las variables que toma como dato.
- **Conjunto de escritura:** Variable a la que se accede y se sobrescribe.

Condiciones:

$$L(I_i) \cap E(I_j) = \emptyset$$

$$E(I_i) \cap L(I_j) = \emptyset$$

$$E(I_i) \cap E(I_j) = \emptyset$$

O sea, que no pisemos las lecturas de una variable con las escrituras de la otra; ni ambas escrituras.

<ul style="list-style-type: none"> • I1: X=Y+1; • I2: Y=X+2; • I3: Z=a+b; 	Lectura		Escritura
	Instrucción 1	Y	X
	Instrucción 2	X	Y
	Instrucción 3	a,b	Z

Conjunto I1 e I2	Conjunto I1 e I3	Conjunto I2 e I3
$L(I_1) \cap E(I_2) \neq \emptyset$	$L(I_1) \cap E(I_3) = \emptyset$	$L(I_2) \cap E(I_3) = \emptyset$
$L(I_1) \cap E(I_2) \neq \emptyset$	$L(I_1) \cap E(I_3) = \emptyset$	$L(I_2) \cap E(I_3) = \emptyset$
$L(I_1) \cap E(I_2) = \emptyset$	$L(I_1) \cap E(I_3) = \emptyset$	$L(I_2) \cap E(I_3) = \emptyset$

En los programas secuenciales hay un orden fijo de ejecución, sin embargo, en los programas concurrentes puede haber solapamiento de instrucciones dando lugar a diferentes resultados.

Diferencia Multiprogramación - Multiproceso*

- La multiprogramación da la sensación de estar haciendo varios procesos a la vez.
- La multiprogramación maximiza el uso de la CPU, mientras que el multiproceso ahorra tiempo al ejecutar varios procesos.
- En multiprogramación los procesos no están diseñados para trabajar entre sí, mientras que en multiproceso se permite la comunicación.
- En la multiprogramación los recursos se comparten, mientras que en el multiproceso cada proceso tiene sus recursos asignados.

Diferencia Hilo - Proceso

- Los hilos están dentro de los procesos.
- Los procesos son completamente independientes entre sí, mientras que los hilos pueden comunicarse entre sí fácilmente.
- Para programar concurrentemente en Java podemos dividir nuestro proceso en hilos. En Java podemos crear hilos de dos formas:
- Creando una clase que herede la clase Thread y cargando el método run ().
- Implementando la interfaz Runnable y declarando el método run () (Lo veremos más adelante).

Ejemplo

```
public class principal extends Thread {
    //Creo una variable entera
    private int id;

    public principal (int id) {
        this.id=id;
    }

    //esto es lo que van a ejecutar los hilos
    public void run () {
        System.out.println("Soy el hilo "+id);
    }

    public static void main(String[] args) {
        //Creo un objeto de tipo principal y lo instancio
        principal h1 = new principal (1);
        principal h2 = new principal (2);
        principal h3 = new principal (3);

        //se ejecutan los hilos
        h1.start();
        h2.start();
        h3.start();

        System.out.println("Soy el hilo principal");
    }
}
```